

La partida que pude ganar cuatro veces

Publicado por el GM Amador Rodríguez en amadorgm.com

Esta partida se jugó en la penúltima ronda del Interzonal de Toluca, un momento crucial en el que más de la mitad de los participantes aún conservaban opciones de clasificarse para los matches de candidatos.

*Metido de lleno en la pelea, **Seirawan** salió a por todas buscando una victoria que lo mantuviera en la zona de clasificación, sin escatimar riesgos.*

Dada la incuestionable diferencia técnica entre ambos, era razonable esperar que eligiera una variante bien posicional contra mi India de Rey, que en este evento había mostrado cierta vulnerabilidad, para imponer su exquisita técnica.

En su lugar optó por jugar de la forma más agresiva posible, y la partida derivó en un auténtico recital táctico.

Yasser Seirawan



Crédito: Saint Louis Chess Club

- **GM de Estados Unidos, 24-03-1960**
- Nacido en Damasco, de padre sirio y madre inglesa. Emigró a los 7 años a Seattle, WA.
- Campeón Mundial Juvenil a los 19 años.
- Cuatro veces campeón de los Estados Unidos.

Seirawan fue un GM de élite, ganador de importantes eventos internacionales y clasificado en dos ocasiones para los Torneos de Candidatos.

Con el tiempo dejó de competir activamente y se convirtió en un autor prolífico y organizador.

Posteriormente, y hasta la fecha, brilla como comentarista en algunos de los mejores eventos del mundo, tanto presenciales como en Internet.

Yasser Seirawan - Amador Rodríguez

Interzonal de Toluca (12) 1982

India de Rey A65

1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Ag7 4.e4 d6 5.Ae2 0-0 6.Ag5 c5 7.d5 h6
8.Ae3 e6 9.Dd2 exd5 10.cxd5 Te8 11.f3



Reseña teórica

Con 5.Ae2 y 6.Ag5, Seirawan respondió a mi India de Rey con la sólida Variante Averbach y, poco después, con 10.cxd5 y 11.f3 trasladó la partida hacia un esquema más emprendedor, propio de la Indo Benoni.

Era una línea que el GM norteamericano repitió posteriormente en varias ocasiones, incluso frente a Garry Kasparov en 1989.

11...a6 12.a4 Cbd7 13.Ch3! Rh7 14.Cf2 Tb8

Habíamos superado la fase de la apertura y entonces Seirawan realizó una jugada de corte hiperagresivo que encajaba con el plan que había preparado para esta partida.

15.g4?!



En este tipo de posiciones, sin embargo, la experiencia ha demostrado que los mejores resultados se obtienen enrocando corto con tranquilidad.

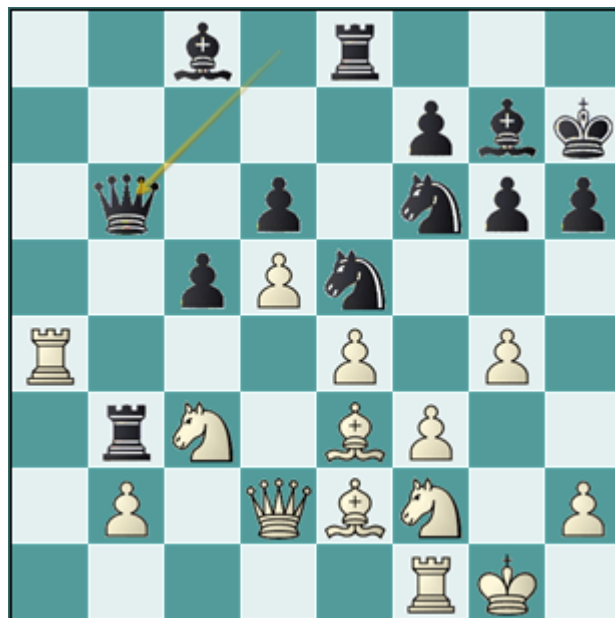
Si las negras llevaban su dama a la casilla c7, las blancas podían jugar Tfc1 buscando b4. En años posteriores enfrenté ese esquema varias veces y también lo puse en práctica con blancas con mucho éxito.

15...b5!!



Con este sacrificio obtuve un excelente contrajuego y le planté cara de tú a tú. No podía permitir que la partida se convirtiera en un monólogo en el flanco rey.

16.axb5 axb5 17.Cxb5 Ce5 18.Cc3 Tb4 19.Ta4 Tb3 20.0-0 Db6



Presionar al peón retrasado en b2 es lo típico del Gambito Volga y de tantas Benonis. Seirawan puede defenderlo de 4 maneras y elige la peor.

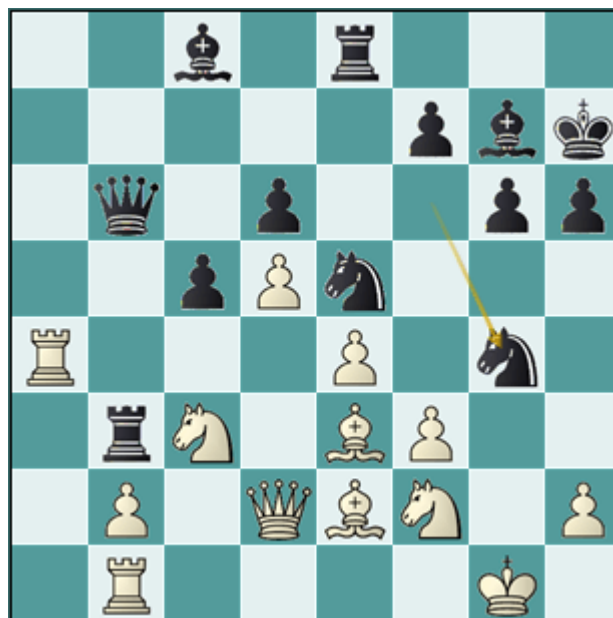
21.Tb1?

Creó innecesariamente varios motivos tácticos que iban a desembocar en numerosos sacrificios, porque la torre estaba defendida por el caballo y este, a su vez, por el peón de b2, que estaba clavado por la dama desde b6.

La jugada indicada era 21.Cfd1 manteniendo todas las piezas coordinadas y sobreprotegidas. El problema es que sería un retroceso y eso es algo que Seirawan no se planteaba en esta partida.

Como ya cité anteriormente, él quería jugar hacia adelante, atacarme y destruirme.

21...Cfxg4!!



Previamente había sacrificado un peón y aquí llegó el segundo, mucho más espectacular, pues se trataba de un caballo. Daba comienzo una vorágine de golpes tácticos que debieron llevarme a la victoria.

22.fxg4 Txc3!!



Otro sacrificio inesperado para mi rival, que es continuación lógica del anterior.

23.Axh6

Como no funcionaban las alternativas 23.Dxc3 o 23.bxc3, Seirawan optó por este contrasacrificio de distracción.

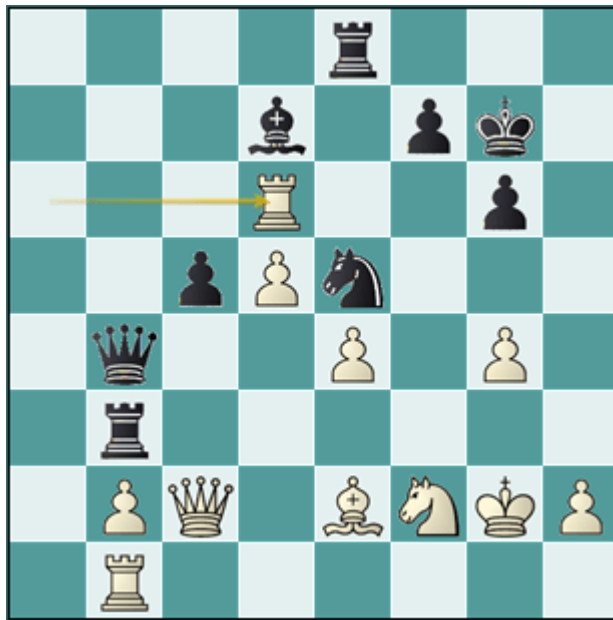
23...Tb3 24.Axg7 Rxg7



Nueve jugadas después de mi sacrificio inicial de peón, seguido de sendos sacrificios de caballo y torre, volvemos al estatus original, compensación a cambio de un peón de menos.

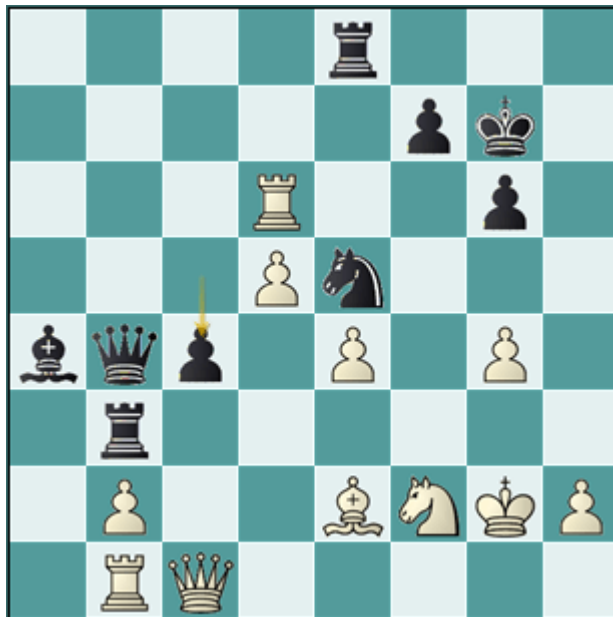
Me sentía de maravilla porque, si te fijas bien, la posición negra era compacta, sin debilidades y con las piezas bien colocadas. Las blancas, en cambio, estaban descoordinadas, y después de contrastarlo con el módulo se confirmaba que estaba claramente mejor.

25.Rg2 Ad7 26.Ta6 Db8 27.Dc2 Db4! 28.Txd6?



La única jugada para mi rival era 28.Ta3 Txa3 29.bxa3 Dxa3 30.Tb3 Da5 y mantengo una clara ventaja.

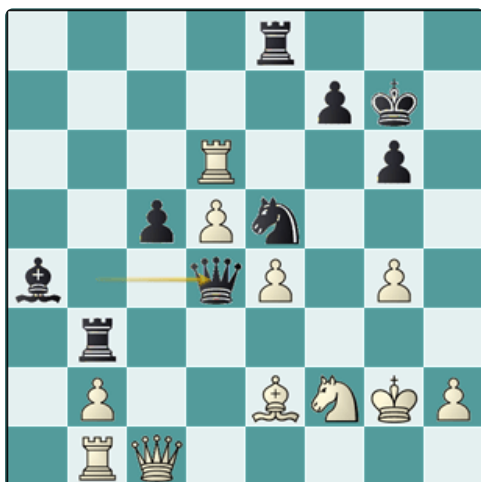
28...Aa4! 29.Dc1 c4



La hice al toque, pues era muy bonita y buscaba avanzar el peón a c3 con la torre clavada en b1, ganando tiempo además a costa de la otra torre en d6.

Me quedé de piedra cuando el módulo le otorgó apenas -0,29 y señalaba que, de haber optado por 29...Dd4, la evaluación habría sido de -3,80.

— Primera bola de partido — 29...Dd4!!



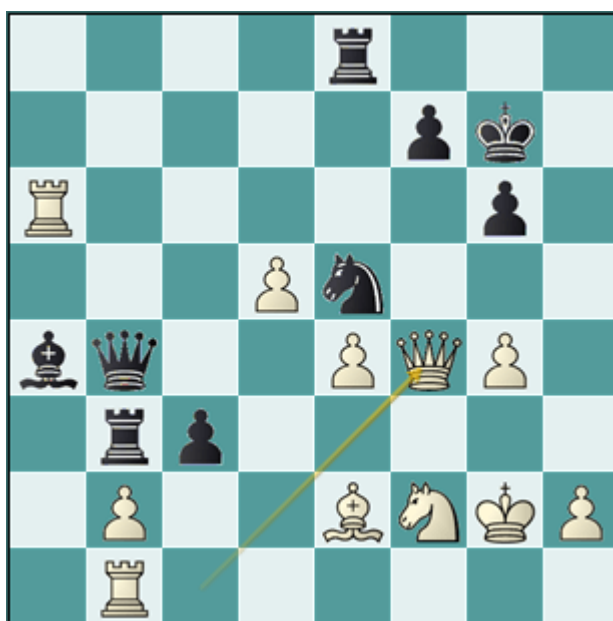
Análisis después de 29...Dd4!!

Se trataba de una jugada sensacional que dejaba a un lado todo lo conseguido y todo lo que podía lograrse en el flanco dama, para volcarse por completo en la caza del monarca blanco. La idea inmediata era apoyar el traslado de la torre a e3, desde donde crearía una presión irresistible.

Una vez colocas la dama en d4 sobre el tablero te das cuenta de que la partida está a punto de terminar. ¡Y no la vi!

La mejor defensa era 30.Df4, pero seguía 30...Te3 31.Ad1 (31.Te1 Ac2) Ab5, y las blancas quedaban al borde del colapso.

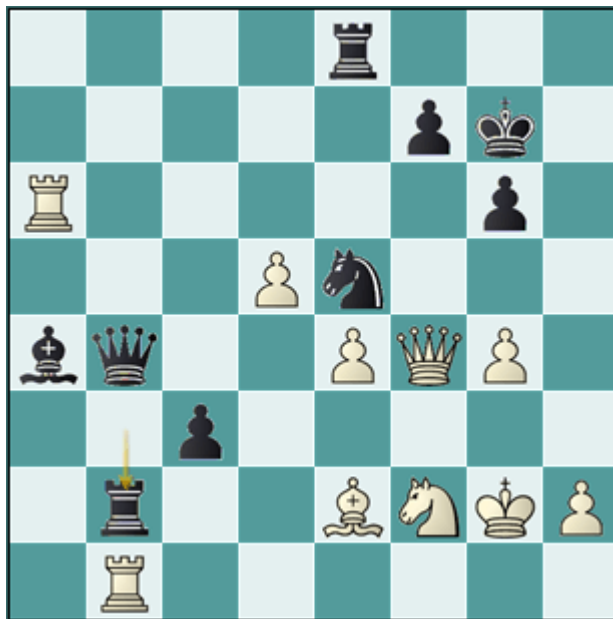
30.Ta6 c3! 31.Df4?



Esta jugada debió perder rápidamente. Cualquiera de las dos alternativas mantenía mi superioridad reducida a la mínima expresión:

- 31.Txa4 Dxa4 32.bxc3 Txb1 33.Dxb1
- 31.bxc3 Txb1 32.cxb4 Txc1 33.Txa4 Tc2

@*



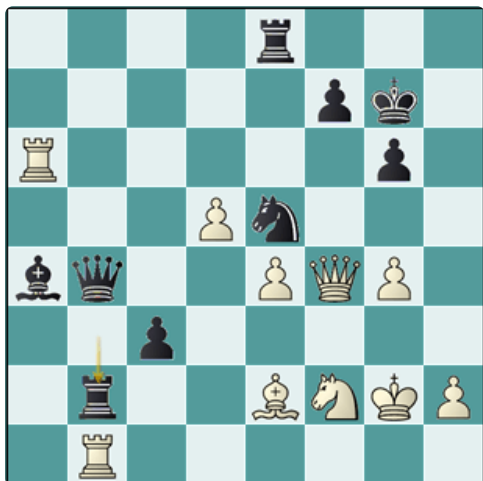
*@

31...cxb2?

Increíble. Se me ocurrió pensar que mi torre quedaba fantástica en la tercera fila y la suya miserable, obligada a detener el peón. Quería además impedir que su torre buscara un doblaje por a1. Ofuscaciones mentales que, inevitablemente, ocurren algunas veces en la vida.

No había que pensar nada: era mirar y darse cuenta de que capturar el peón con la torre era decisivo. Y claro que vi 31...Txb2!, pero no alcancé a resolver un problema que se presentaba después.

— Segunda bola de partido — 31...Txb2!

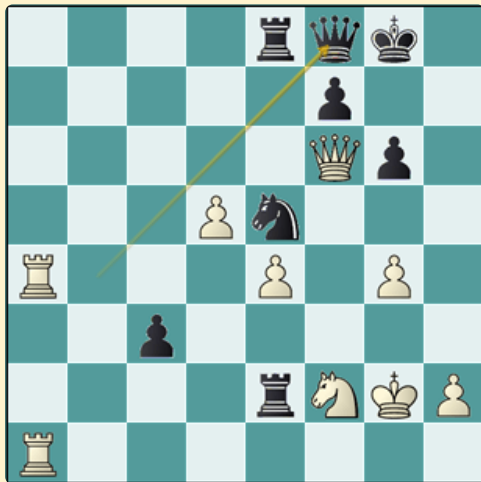


Análisis después de 31...Txb2!

Las blancas contaban con varias alternativas: Df6+, Te6, Ta1 y Te1. Sigo la primera, que era la más natural.

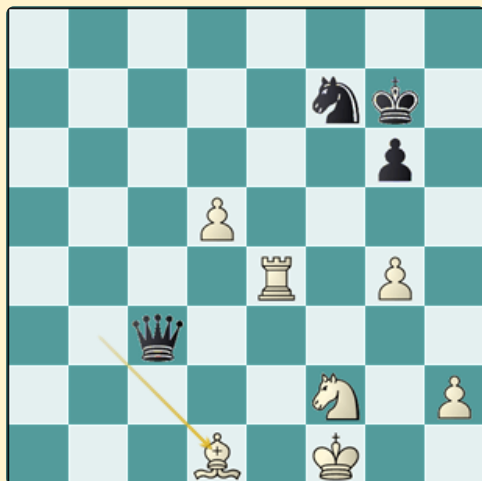
32.Df6+ Rg8 33.Ta1 Txe2 34.T6xa4. Recuerdo que, analizando esta posición después de la partida, el entrenador de Seirawan, el GM Lubosh Kavalek, sugirió 34...De7 buscando un final ligeramente superior.

Lo que me faltó por ver fue el retroceso de la dama a f8, una jugada muy difícil, con una fuerza oculta que decidía la partida casi de inmediato: 34...Df8!!



33...Rg8 34.Te6 fxe6 35.Axb3 Dxb3?

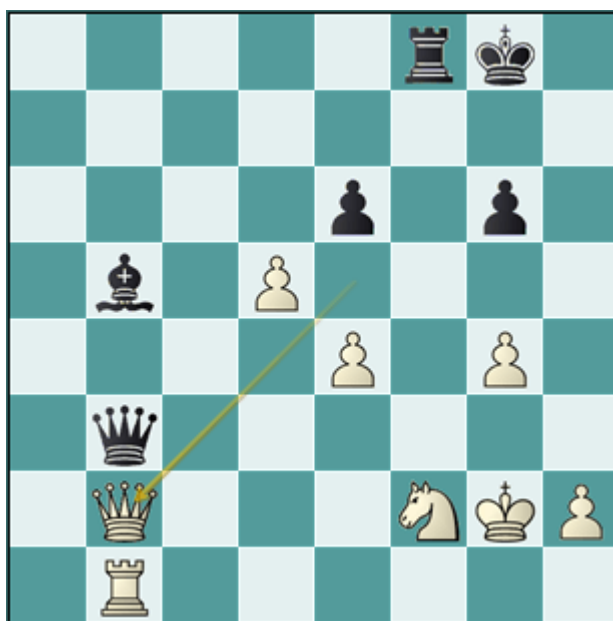
*Podía apretarlo más con la secuencia forzada 35...Ad3! 36.Txb2
Axe4+ 37.Rf1 Dd4 38.Te2 Tf8 39.Dxe6+ Rg7 40.De7+ Tf7
41.Dxf7+! Cxf7 42.Txe4 Dc3 43.Ad1*



Análisis después de

Es posible que las blancas lograran sobrevivir, pero muy justito.

36.Dxe5 Tf8 37.Dxb2?

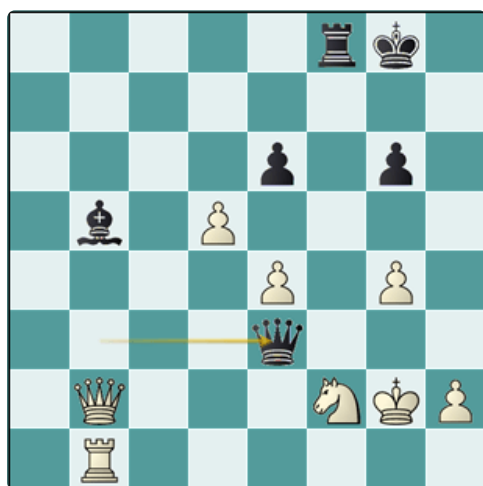


La única jugada era 37.Txb2 Df3+ 38.Rg1 De3! 39.Dxe6+ Rh8 y pronto se firmaría el empate.

37...Df3+?

Fue otra forma de desperdiciar la victoria, que se alcanzaba con 37...De3!!

– Tercera bola de partido – 37...De3!



Análisis después de 37...De3!

Era una jugada sutil después de la cual las blancas quedaban completamente perdidas. Se amenazaba Ae2 y no había forma de evitar el mate.

38.Rg1 exd5

De nuevo había que jugar 38...De3, pero esa jugada escapó siempre de mis análisis. Es importante señalar que, en este caso, lo que garantizaba era solo el empate.

39.Ta1?

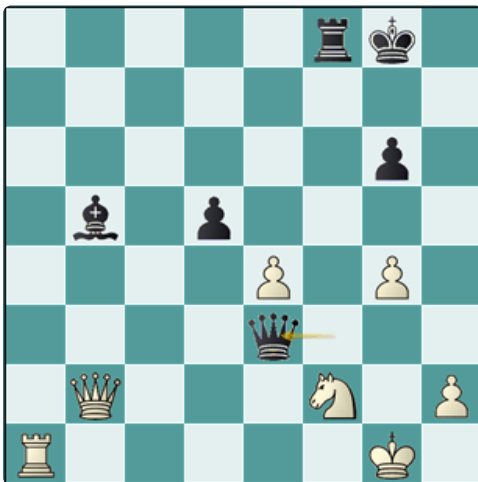
Otro error que me proporcionó una nueva forma de ganar la partida, parecida a la vez anterior. Después de 39.exd5 Ac4 40.Db6 mantendría la igualdad.

39...dxe4?

Así era un apuro de tiempo: mi rival se equivocó y yo le devolví el favor.

— Cuarta bola de partido — 39...De3!

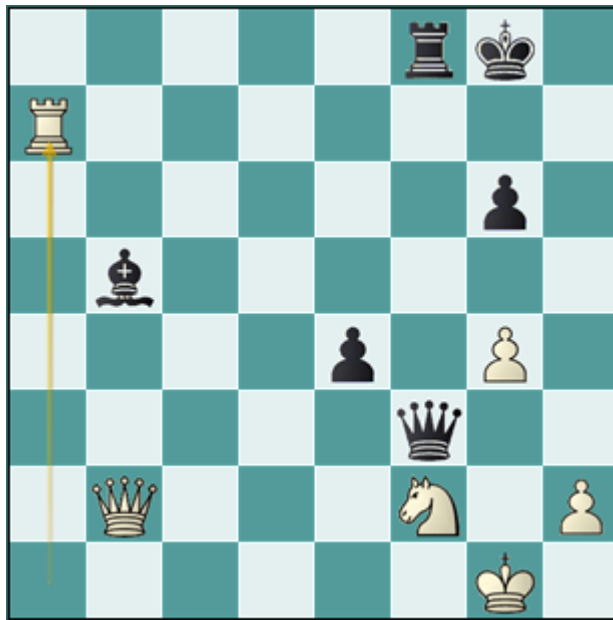
Por tercera ocasión consecutiva disponía de la jugada 39...De3!, que volvía a darme una ventaja ganadora.



Análisis después de 39...De3!

La amenaza es la misma, ...Ae2.

40.Ta7



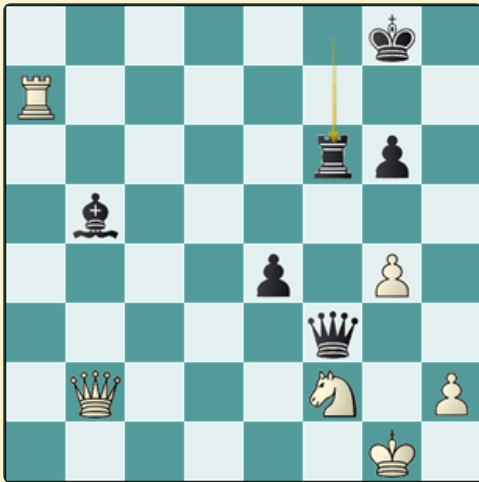
La posición debía ser tablas, pero tenía que defender la amenaza de mate en g7 con la bandera a punto de caer.

— **Termina el partido ... en mi contra.**

40...Df6??

Lo hice con esta jugada, que perdía rápidamente.

Debí haber jugado 40...Tf6!



Análisis después de

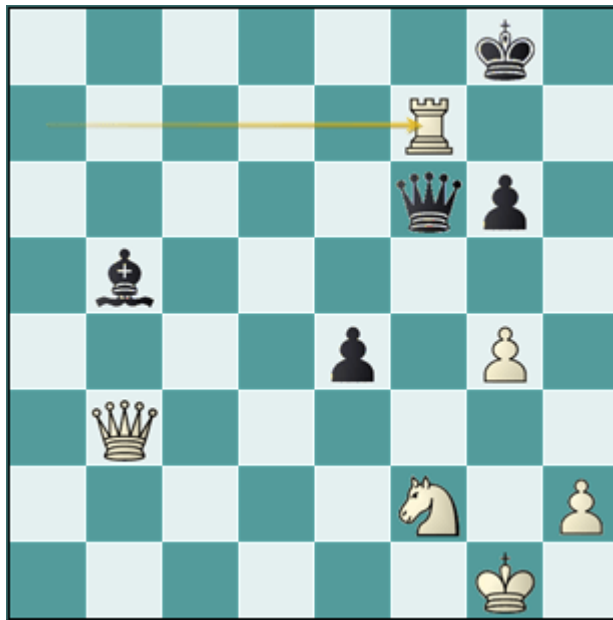
y aunque las blancas ganaran un peón, no sería suficiente para ganar la partida. La continuación sería 41.Da2+ Tf7 42.Txf7 Dxf7 y entonces:

- *43.Dxf7+ Rxf7 44.Cxe4 Ad7 y no quedaría apenas material.*
- *43.Da8+ Rh7 44.Dxe4 Dc7 y es bastante improbable que con el rey tan abierto las blancas pudieran acercar su caballo a mi rey para crear amenazas.*

41.Db3+! Tf7

Pasé por alto que 41...Rh8 permitía mate en dos comenzando con 42.Dh3+

42.Txf7



Cuando recuperara la torre, el alfil quedaba colgando en b5 y no había más que abandonar.

Fue así como perdí una partida maravillosa, llena de golpes y contragolpes, en la que Seirawan, saliendo de la tumba en múltiples ocasiones, echó mano de su sabiduría y experiencia para imponerse en los minutos finales.

1-0

Lo dice el refrán: tanto va el cántaro a la fuente que al final se rompe. Pero aquí funcionó al revés, porque fue Seirawan quien viajó cántaro en mano a buscar un agua milagrosa para defenderse en múltiples ocasiones, y el que terminó rompiéndose fue el mío, que estuvo reposando toda la partida mientras mis piezas lanzaban un despiadado ataque sobre su posición.

¿Una derrota inmerecida? Es lo que suele decirse, porque en total fueron cuatro ocasiones claras que tuve para ganar, pero por una razón u otra no logré encontrar las jugadas apropiadas. Lo correcto es decir que mi rival ganó la partida merecidamente después de saber aguantar la presión y aprovechar su única oportunidad.

Seirawan ya era un jugador de talla mundial, con experiencia y profundos conocimientos. Yo venía del campo, con talento pero sin ninguna metodología ni técnica de análisis.

— La partida resumida por jugadas.

- 1–14: jugadas teóricas y temáticas en la India de Rey.
- 15.g4?! b5!/: fuerte sacrificio de peón.
- 16–20: compensación habitual por el peón.
- 21.Tb1? Cfxg4!/: sacrificio de pieza contra el rey blanco.
- 22.fxg4 Txc3!/: sacrificio de calidad, continuación del anterior.
- 23–28: las negras incrementaron la presión en el flanco dama.
- 29: pude jugar 29...Dd4 con ventaja ganadora.
- 31: pude jugar 31...Txb2 con ventaja ganadora.
- 37: pude jugar 37...De3 con ventaja ganadora.
- 39: pude jugar 39...De3 con ventaja ganadora.
- 40: grave error en posición de tablas y perdí la partida.